

« DESSINER UN CROQUIS FACILEMENT POUR ILLUSTRER UNE IDÉE »

Introduction

Le génie commence par l'esprit et
inévitablement se poursuit par la main

Avoir une idée c'est bien, mais cela reste une idée...

On commence à se rendre compte de son potentiel lorsqu'on commence à lui donner vie

Le problème est que dessiner n'est pas inné et peut vite prendre un temps fou

Lorsqu'on ne sait pas dessiner, on a l'impression que notre dessin dessert notre idée plutôt que de la mettre en valeur

Bien dessiner est un véritable métier

Nous ne sommes pas tous designers graphistes pour proposer un dessin de qualité professionnel...

C'est la raison pour laquelle je fais ce cours ! :)

C'est pour partager avec vous des astuces et vous permettre d'illustrer facilement une idée même si vous n'avez pas de compétence particulière en dessin

Vous verrez : les bons réflexes viennent assez naturellement

L'important est de se lancer et de pratiquer !

Pourquoi illustrer une idée

Ancrer l'idée dans le monde réel

C'est la première proposition d'une mise en œuvre du concept que vous avez en tête

Certaines idées ne passent même pas ce premier filtre, car on se rend vite compte des limites en termes de réalisation

Les questions techniques pointent le bout de leur nez et challengent le porteur de l'idée pour aller plus loin

Lors de recherche créative, je suggère toujours de réaliser un premier croquis, même succinct

Un excellent moyen de communication

Il est plus facile de partager la compréhension d'une idée en groupe lorsqu'elle est illustrée

Ça aide l'ensemble de l'équipe à se représenter l'idée et à évaluer plus facilement son potentiel

Puis de cet échange naissent de nouvelles idées et de nouveaux croquis pour proposer de nouvelles variantes ou carrément des évolutions

C'est un excellent moyen de communication pour "vendre" son idée

Le passage à la CAO pour illustrer une idée

C'est vrai que le résultat est plutôt sympa, mais c'est une erreur

Car passer trop vite sur la CAO fait que l'on s'engage souvent trop tôt dans une voie qu'il est difficile de quitter par la suite

Il est évident que lorsqu'on a passé 1 journée entière à dessiner sur ordinateur un système en 3D, on est plus en frein pour envisager d'apporter de lourdes modifications

C'est en revanche beaucoup plus facile si on n'y a passé que quelques minutes en réalisant une illustration ...

Dessiner à la main est rapide

Il vaut mieux chercher à illustrer 50 idées en allouant quelques minutes pour chaque dessin que de passer 1 journée à en dessiner qu'une seule sur la CAO

C'est d'autant plus important lors d'une séance de créativité où les idées fusent de toutes parts

Dans ce cas, un dessin doit pouvoir se faire très rapidement si vous ne voulez pas ralentir la dynamique de votre séance de travail

Un croquis permet d'intégrer beaucoup plus vite un avis extérieur, ce qui apporte plus de réactivité dans les échanges

Différents types de croquis

Un croquis en 2D ou en 3D

Lorsque c'est possible, le plus simple est de privilégier un croquis en 2 dimensions

C'est le plus simple à faire, car vous n'avez pas à prendre en compte les perspectives

Il suffit juste de se poser la question de la vue qui illustre le mieux ce que vous avez besoin de mettre en avant

Vous pouvez aussi dessiner votre idée sur plusieurs vues dans le cas où vous ayez besoin d'expliquer un fonctionnement qui se situe dans plusieurs dimensions

La qualité du croquis

C'est le temps de réalisation qui doit impacter vos choix de dessin

En séance de créativité dites-vous que votre temps est compté et qu'il faut donc produire vite

Il faut aussi se libérer de l'image que l'on donne de soi à travers le dessin

C'est souvent un frein que j'observe et qui limite vraiment la créativité

L'important n'est pas la qualité du dessin, mais le fait de pouvoir mieux comprendre l'idée exprimée

Le produit et ses parties

Ça permet de prendre en compte l'impact d'une évolution sur l'ensemble du produit

Les effets de bord sont fréquents en conception

Lorsqu'on fait évoluer un produit localement il est intéressant de se poser la question de l'influence sur les autres parties

Le simple fait de les dessiner permet cette prise en compte

En séance de créativité, une astuce est d'allouer une couleur pour chacune des parties

Le produit en fonctionnement

Dans ce cas il peut être utile de représenter le produit dans plusieurs états différents : avant et après

Vous pouvez aussi mettre en évidence les mouvements qui sont en jeu : pour ça, utilisez tout simplement des flèches

Si le produit se comporte d'une certaine manière : indiquez-le aussi

Par exemple : une vibration, un flux d'énergie, une information émise, un bruit, une odeur, etc.

Le produit dans son environnement

Tout simplement pour le mettre dans son contexte et mieux comprendre comment il s'intègre

Ça peut être aussi l'occasion de valoriser un concept et favoriser son adoption

En revanche, comme vous l'imaginez ça demande un peu plus de préparation

Mais vous verrez, je vous donnerai quelques astuces pour gagner un temps précieux

Comment réussir l'illustration de vos idées

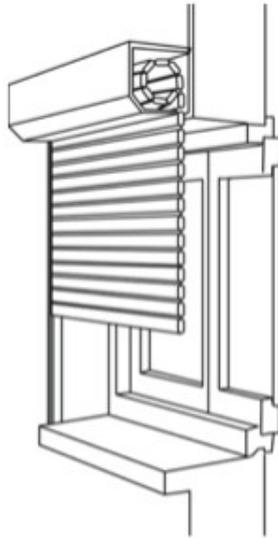
Étape 1 : la préparation

Ne perdez pas de temps à dessiner ce que vous ne changez pas sur le produit : ne partez pas de zéro et concentrez votre croquis sur ce qui évolue

Ça vaut donc le coup de vous faire une petite banque d'image de votre produit et de son environnement

Vous pourrez préparer ce que j'appelle des "sous-cul" : ce sont des dessins qui vous serviront de base de travail

C'est d'autant plus important en séance de créativité ou vous allez devoir dessiner plusieurs fois la même chose



Étape 2 : l'esquisse

C'est un peu votre brouillon instantané que vous pourrez ensuite améliorer en un deuxième temps au moment de la finition

Donc si vous vous inspirez d'un dessin existant, il vous suffit de superposer une feuille vierge sur le "sous-cul" ou dessiner dessus directement quitte à effacer quelques traits

Pour travailler en transparence, vous avez plusieurs solutions :

- Utiliser un papier de faible grammage pour voir à travers
- Utiliser une table éclairante, une fenêtre ou sur un bureau en verre avec une source lumineuse placée dessous

Puis, une fois que tout est en place, il vous suffit de décalquer la partie du modèle qui vous intéresse et esquisser votre idée

Le fait d'illustrer vos idées sur des sous-culs identiques :

- permet de mieux comparer les idées les unes par rapport aux autres
- améliore la lisibilité pour un auditoire

Si vous choisissez un modèle en perspective, prenez soin tout de même de respecter les lignes de perspective

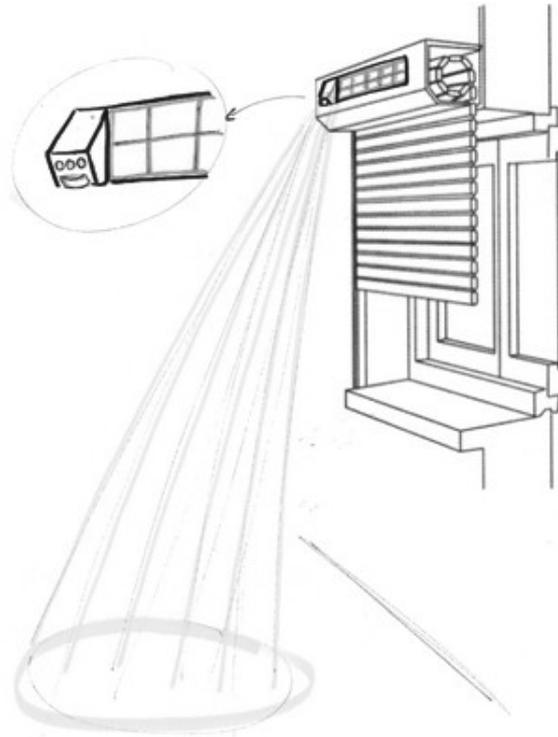
Pour l'esquisse, évitez d'utiliser une règle

Je vous conseille d'exploiter les compas naturels de votre corps : le bras, le poignet et les doigts

N'hésitez pas à tourner le papier pour faciliter le tracé des courbes

Ces gestes simples sont d'une précision remarquable et ne demandent aucun matériel

Vos doigts peuvent aussi vous permettre de reporter des mesures



Étape 3 : la finition

L'idée maintenant est de marquer davantage les lignes que vous retenez

Utilisez un feutre noir plus gros

Renforcez les contours pour renforcer l'idée du volume

Ne perdez pas de temps à effacer les lignes de construction

Ajouter de la couleur pour améliorer la lecture et la compréhension de votre idée

Utiliser des codes couleurs identiques améliore la lisibilité et la compréhension d'une idée par rapport aux autres

Pour ça vous pouvez utiliser des feutres à alcool ou tout simplement des stabilos

Continuer la finition de votre croquis et ajouter éventuellement un ombrage ou un fond gris clair pour faire ressortir l'objet dessiné

L'astuce est de choisir un gris vraiment très clair pour l'ombrage, car le rendu est toujours plus foncé que sur le bouchon du feutre

Graph'it : gris #9400

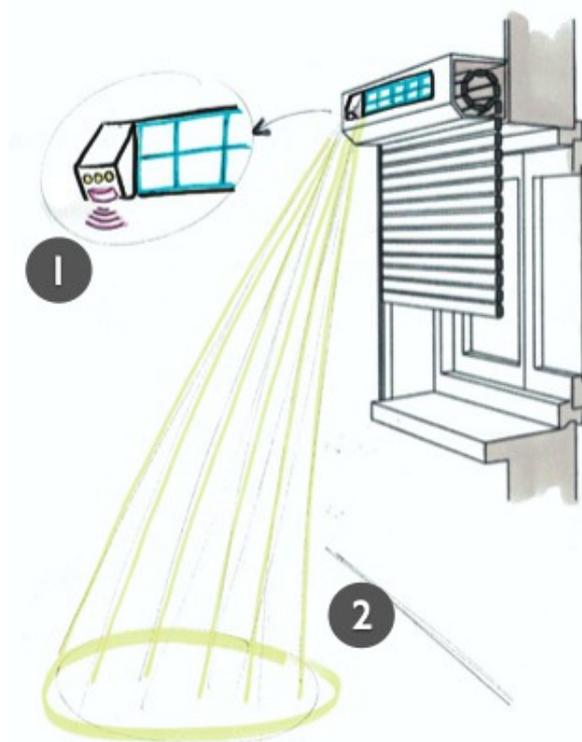
Ajoutez des informations qui améliorent la description : par exemple un titre

Des flèches pour indiquer un mouvement

Des numéros pour indiquer une séquence dans le processus

L'idée vous l'aurez est de faire vivre votre dessin pour le rendre porteur de votre message

Module autonome d'éclairage LED avec détection de mouvement



Étape 4 : la présentation

L'idéal est de trouver un nom à votre concept

Si vous n'avez pas d'idée qui vous vient en tête instinctivement, je vous conseille de vous interroger sur sa promesse ou son originalité

N'y passez pas non plus des heures : faites simple ! :)

Ensuite si votre croquis fait partie d'une série d'illustration issue d'une séance de

créativité par exemple

Vous pouvez scanner votre dessin ou en faire une photo pour l'insérer dans un PowerPoint plus "corporate"

Si vous faites une photo, pensez à réduire la dimension de votre fichier, car c'est souvent en haute définition et si vous ne le faites pas vous manipulerez des fichiers beaucoup trop lourds

Ce sera l'occasion d'ajouter de nouveaux commentaires et d'améliorer encore la compréhension de l'idée